

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *INDEX CARD MATCH* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD

Oleh:

Fa'ik Dwi Wahyukensri¹, Wahyudi², Kartika Chrysti Suryandari³

FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret

1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS

2, 3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS

e-mail: faik_dwi@yahoo.co.id

Abstrak: Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Index Card Match* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan: mendeskripsikan proses pembelajaran, peningkatan pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Klegenrejo yang berjumlah 39 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber. Analisis data yang digunakan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match*, dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS di kelas V.

Kata Kunci: *Index Card Match*, Pembelajaran, IPS.

Abstract: *The Using Cooperative Learning Index Card Match Model technique in Improving Social Studies Learning V Grade Student at State Elementary School. This research aims to: describe the process of social studies learning. The research was conducted in three cycles. The subjects were all students of V grade Klegenrejo State Elementary School, amounting to 39 students. Data sources are from teachers and students. Data collection techniques using observation, interviews, tests, and documentation. The validity of data using triangulation techniques and other methods. Analysis of the data used by the qualitative and quantitative analysis. The results showed that the use of cooperative learning index card match model technique, can improve the process and learning result in social studies V grade.*

Keywords: *Index Card Match, Learning, Social Studies*

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan

sosial berdasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Salah satu tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagaimana termuat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2008) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. Sedangkan menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Melalui pengajaran IPS para siswa di-

harapkan dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

IPS merupakan program pendidikan pada tingkat pendidikan dasar yang banyak disorot. Oleh karena itu, IPS sangat penting dipelajari oleh siswa. Menurut Sapriya (2011) bahwa ilmu-ilmu sosial merupakan studi terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, ilmu-ilmu sosial memberikan terkoordinasi, studi sistematis seperti gambar di atas disiplin seperti antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta sesuai dan isi dari humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama penelitian sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan informasi dan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga negara yang beragam budaya, masyarakat demokratis di dunia yang interdependen. Sedangkan menurut Fajar (2009) IPS adalah salah satu bidang yang rumit karena luasnya ruang lingkup dan merupakan gabungan dari sejumlah disiplin ilmu seperti ekonomi, sejarah, antropologi, dan apa saja yang disebut sipil perlu ditekankan.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Untuk itu perlu disadari oleh guru bahwa dalam melaksanakan pembelajaran perlu pula diupayakan pembelajaran yang bersifat membangun dan memberikan pengalaman terhadap materi-materi yang diberikan.

Kenyataannya dalam pembelajaran IPS kelas V, karena keterbatasan waktu yang tersedia guru dalam mengejar target pencapaian kurikulum memilih jalan yang

termudah dalam menginformasikan fakta dan konsep, yaitu melalui metode ceramah kemudian latihan soal dan siswa memperhatikan penjelasan guru tanpa melakukan aktivitas sehingga siswa pasif. Pembelajaran semacam ini tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif. Dengan demikian, guru akan bertindak sebagai satu-satunya sumber informasi. Hal tersebut menyebabkan pengetahuan yang diterima siswa hanya dari guru, sedangkan siswa tidak memiliki pengalaman dan kecakapan dari pengetahuan lain. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya perhatian dan minat siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan kondisi siswa yang pasif menyebabkan materi pelajaran yang dipelajari siswa tidak berkesan atau tidak membekas pada diri siswa, sehingga pembelajaran tersebut tidak menghasilkan hasil belajar yang baik.

Survey dan pengamatan sekilas yang selalu penulis lakukan ketika mengajar, dengan bertanya pada siswa yang mengalami kesulitan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial mendapati jawaban yang hampir sama. Jawabannya: malas membaca, bersifat hafalan yang membosankan, tidak menarik dan berbagai alasan lain yang bermuara pada rendahnya minat baca siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah homo homini socius, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial Lie (2004). Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka,

komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok Lie (2004).

Teknik *Index Card Match*, adalah salah satu jenis teknik yang ada dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif teknik *Index Card Match* merupakan teknik pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar karena teknik *Index Card Match* merupakan teknik pembelajaran kooperatif yang menerapkan cara belajar sambil bermain yang membuat siswa tidak bosan atau jenuh serta dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Index Card Match* adalah pembelajaran yang penggunaannya dengan cara memasang kartu-kartu yang berisi suatu materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Teknik pembelajaran ini dilaksanakan secara berkelompok. Dengan cara ini diharapkan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak akan merasa bosan, dan pembelajaran yang di berikan dapat diterima oleh siswa dengan baik sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat.

Berdasarkan pertimbangan dan kenyataan di lapangan mengenai pembelajaran IPS yang meliputi proses pembelajaran yang kurang menarik minat siswa serta penyampaian materi yang terlalu membebani siswa sehingga menghasilkan produk atau hasil belajar yang masih jauh dari harapan, kiranya faktor teknik yang digunakan dalam pembelajaran merupakan faktor yang utama dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Dengan pemilihan teknik yang tepat dan inovatif, dalam hal ini Teknik *Index Card Match* atau mencari pasangan kartu, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Menurut Suprijono (2011) Teknik *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu. Teknik ini cukup menyenangkan untuk digunakan dalam mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya atau materi baru yang sedang diajarkan. Hal ini karena siswa dapat belajar sambil bermain. Teknik *Index Card Match* dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti Ilmu Pengetahuan

Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, dan Bahasa Indonesia. Teknik *Index card Match* juga cocok untuk semua kelas atau tingkatan.

Tujuan yang paling penting dari model pembelajaran kooperatif Teknik *Index card Match* adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi. Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim, et al. (2000) yaitu: (a) hasil belajar akademik, (b) penerimaan terhadap perbedaan individu, dan (c) pengembangan keterampilan sosial (Isjoni 2011).

Menurut Suprijono (2011), Langkah-langkah pembelajaran kooperatif teknik *Index Card Match* yaitu: (a) buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas, (b) membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, (c) pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan, (d) pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, (e) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, (f) setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separoh siswa akan mendapatkan soal dan separoh siswa akan mendapatkan jawaban, (g) mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberitahukan materi mereka dapatkan kepada teman yang lain, (h) setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya, (i) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Senada dengan Agus Suprijono, Zaini, dkk (2008) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut: (a) buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas, (b) bagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama, (c) tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan, (d) pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat, (e) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban, (f) beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separoh peserta didik akan mendapatkan soal dan separoh siswa akan mendapatkan jawaban, (g) minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain, (h) setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasanganya, (i) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator harus memahami teori-teori belajar, strategi dalam pembelajaran dan model-model pembelajaran. Sehingga guru mampu merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, interaktif dan menyenangkan. Sedangkan siswa, dalam proses belajar mengajar harus diberi kesempatan yang luas untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan tidak semata-mata merupakan pemberian informasi searah dan menyimak tanpa ada kegiatan untuk mengembangkan secara kreatif ide maupun sikap dan keterampilan mandiri. Di sinilah model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* menjadi sarana untuk meningkatkan belajar siswa aktif. Karena model pembelajaran kooperatif teknik *index*

card match menuntut siswa untuk mempelajari sesuatu yang kemudian diajarkan kepada siswa lainnya. jadi, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD?; (2) Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD?; dan (3) Apa yang menjadi kendala dan solusi penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) menemukan prosedur yang tepat penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD, (2) mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD, dan (3) mendiskripsikan kendala dan solusi dari penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di 1 Sekolah Dasar pada semester II tahun ajaran 2011/2012, yakni bulan Maret 2012 sampai dengan bulan Mei 2012. Subjek dalam penelitian ini yaitu: siswa kelas V SDN Klegenrejo dengan jumlah 39 siswa.

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa, peneliti, dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan wawancara. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar tes, lembar observasi, dan lembar wawancara.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik meliputi observasi, wawancara, dan tes untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, peneliti, dan observer. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah

diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan. Data yang akan diukur validitasnya dengan triangulasi adalah hasil observasi peneliti, teman sejawat, dan hasil wawancara.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (2007), langkah-langkahnya yaitu: reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus tiga pertemuan. Pada siklus pertama materi yang dipelajari adalah tentang usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sedangkan pada siklus ketiga materi yang dipelajari adalah tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tiga siklus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2012 sampai dengan bulan Mei 2012. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai acuan bagi siswa. Pada kegiatan inti, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* untuk membahas materi yang dipelajari. Kegiatan selanjutnya adalah guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang disesuaikan dengan jumlah topik yang akan dibahas. Kemudian siswa berdiskusi untuk membahas topik dengan bantuan LKS dan beberapa media pembelajaran yang relevan. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan di depan kelas oleh perwakilan kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain yang dilanjutkan dengan penyusunan laporan akhir yang dikumpulkan.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa, baik dalam penguasaan materi, keaktifan menjawab pertanyaan guru atau saat presentasi. Pada kegiatan akhir, guru mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari. Penilaian proses oleh guru dapat dilihat pada Tabel 1, sedangkan prosentase ketuntasan hasil belajar pada Tabel 2.

Semakin baiknya langkah pembelajaran yang digunakan, maka semakin siswa bersemangat belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Pada siklus I masih kurang baik, terbukti dengan masih rendahnya prosentase ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa, sehingga masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil pelaksanaan pada siklus II terjadi peningkatan cukup baik. Akan tetapi, peneliti merasa belum puas kemudian melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III sangat memuaskan sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Berikut tabel 1 prosentase ketuntasan penilaian proses siklus I-III:

Tabel 1. Prosentase Ketuntasan Penilaian Proses Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
75%	78%	85%	Meningkat

Penilaian proses dilakukan guru saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tabel 1, prosentase proses belajar siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai KKM (≥ 80). Selain penilaian proses peneliti juga melakukan penilaian hasil. Berikut tabel 2 prosentase ketuntasan hasil belajar siklus I-III:

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
38%	64%	77%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2, prosentase ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai KKM (≥ 70).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD melalui 3 siklus dalam 9 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan melakukan perbaikan-perbaikan langkah penggunaan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dalam setiap pertemuan dan antar siklus berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan dan penilaian observer. Pelaksanaan tindakan terdiri dari 9 langkah yaitu:

Langkah pertama, Perencanaan/ merancang kegiatan pembelajaran, sesuai dengan pendapat dari Solihatin (2009) dalam model pembelajaran kooperatif, guru menetapkan target, tujuan serta sikap dan ketrampilan yang diharapkan dicapai siswa dalam pembelajaran. Selain itu guru juga menetapkan materi yang akan dipelajari serta menyiapkan media pembelajaran.

Langkah kedua, pembelajaran/aplikasi pembelajaran di kelas, menurut Solihatin (2009) pada model pembelajaran kooperatif guru hanya menjelaskan pokok-pokok materi dengan tujuan siswa memiliki wawasan dan orientasi yang menandai materi yang diajarkan. Setelah selesai menjelaskan kemudian guru menggali pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengetahui kesiapan belajar siswa. Sedangkan menurut Sanjaya (2009) guru memberikan gambaran secara umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai siswa yang selanjutnya akan diperdalam dalam kegiatan pembelajaran kelompok.

Langkah ketiga, pengelompokan/ pembentukan kelompok, menurut Sanjaya (2009) pada model pembelajaran kooperatif pengelompokan bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang, social-ekonomi, dan etnik serta kemampuan akademik. Sedangkan menurut Lie (dalam Wena, 2009) menyebutkan bahwa kelompok heterogen disukai oleh para guru karena beberapa alasan diantaranya kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling

mengajar. Kelompok heterogen meningkatkan relasi dan interaksi antar ras, agama, etnik dan gender. Kelompok ini memudahkan guru dalam pengelolaan kelas.

Langkah keempat, observasi kegiatan, sesuai dengan pendapat dari Solihatin (2009) guru mengarahkan dan membimbing siswa baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung.

Langkah kelima, pemberian semangat, sesuai dengan pendapat Solihatin (2009) pemberian pujian dan kritikan yang membangun sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match*.

Langkah keenam, presentasi, sesuai dengan pendapat dari Solihatin (2009) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Langkah ketujuh, pengakuan tim/ evaluasi, sesuai dengan pendapat dari Sanjaya (2009) pengakuan tim yang dianggap paling menonjol atau berprestasi untuk diberikan penghargaan. Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat termotivasi untuk lebih berprestasi lagi.

Langkah kedelapan, penyimpulan materi, sesuai dengan pendapat Suprijono (2011) kegiatan diakhiri dengan membuat klarifikasi dan penyimpulan.

Langkah kesembilan, evaluasi, kegiatan ini merupakan kegiatan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari bersama dengan melakukan serangkaian kegiatan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match*.

Setelah peneliti melaksanakan ketiga siklus pembelajaran IPS di kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match*, mendapatkan banyak hal-hal yang baru yang menjadikan sebuah pengalaman berarti baik bagi peneliti sendiri maupun bagi siswa kelas V SD. Dari penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dalam pembelajaran IPS di kelas V, ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan.

Berdasarkan analisis dari siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti menemukan kendala dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match*, yaitu: (1) Kesulitan dalam mengkondisikan anak. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Wardani (2011) bahwa jika guru tidak memiliki jiwa demokratis dan ketrampilan yang memadai maka guru akan kesulitan dalam hal pengelolaan kelas, pembelajaran akan memunculkan beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal yang menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh; (2) Dalam memberikan layanan bimbingan kepada siswa kurang optimal. Hal ini dikarenakan guru harus memberikan layanan bimbingan kepada seluruh siswa baik secara individu maupun kelompok sedangkan waktunya terbatas; (3) Banyak siswa yang masih menggantungkan diri pada temannya. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Slavin (1995) bahwa jika tidak dirancang dengan baik, pembelajaran akan memunculkan beberapa siswa yang tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya dan hanya mengekor apa yang dilakukan teman-teman satu kelompoknya (Huda, 2011); (4) Waktu pembelajaran kurang dipergunakan secara efektif.

Dari siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti mengatasi kendala-kendala yang terjadi dengan melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) Peneliti memvariasi cara permainan agar siswa tidak bosan; (2) Peneliti memberikan pengarahan tentang pentingnya kerjasama dan gotong royong dalam kelompok sehingga menjadikan kelompok hidup; (3) Peneliti lebih memotivasi anak dan memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa; (4) Peneliti berusaha mengendalikan anak agar waktu tidak terbuang sia-sia.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada pelaksanaan tindakan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pem-

belajaran IPS di kelas V SD terdiri dari 6 langkah yaitu: (a) perencanaan, (b) aplikasi pembelajaran di kelas, (c) pengelompokan/pembentukan kelompok, (d) observasi kegiatan pembelajaran, (e) presentasi hasil kerja, (f) pemberian semangat, (g) pengakuan tim/evaluasi, (h) penyimpulan materi, (i) evaluasi. Dari 9 langkah tersebut peneliti uraikan menjadi kegiatan guru dan siswa sehingga menjadi 31 kegiatan.

Kendala penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V SD adalah sebagai berikut: (a) kesulitan dalam mengkondisikan anak, (b) saat diskusi kelompok siswa yang pintar mengerjakan soal sendiri, (c) kurang optimal dalam memberikan layanan bimbingan, (d) waktu pembelajaran kurang dipergunakan secara efektif. Adapun solusinya, yaitu: (a) peneliti memvariasi cara permainan agar siswa tidak bosan (b) peneliti memberikan pengarahan tentang pentingnya kerjasama dalam kelompok menjadi hidup, (c) peneliti lebih memotivasi anak dan memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa, (d) peneliti berusaha mengendalikan anak agar waktu tidak terbuang sia-sia.

Berdasarkan simpulan tersebut, bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. Namun, ada beberapa saran dari peneliti, yaitu: (1) Pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* waktu, biaya serta tenaga, sehingga diharapkan perlu perencanaan yang tepat agar tindakan berjalan efektif serta efisien; (2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat berjalan secara efektif dan efisien jika didukung keterampilan guru dalam mengelola kelas pada saat permainan serta diskusi dalam kegiatan pembelajaran; (3) Penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran perlu diterapkan. Model pembelajaran kooperatif *index card match* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemandirian belajar serta prestasi belajar siswa; (4) Siswa hendaknya menyadari

pentingnya belajar bersama, karena semua beban akan terasa menjadi lebih ringan.

Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). 2003. Bandung: Citra Umba.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajar, A. (2009). *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Huberman, M. dan Milles. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press
- Huda, M. (2011). *Cooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Solihatin, E. dan Raharjo. (2009). *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem
- Wardani, I.B. (2011). *Upaya Peningkatan Hasil belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Metode Index Card match Pada Siswa Kelas V SDN I Manyaran Kecamatan Karanggede Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi Surakarta: Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Wena, M. (2008). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaini, H. ,dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.